

## **КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК СКЛАДОВА ЧАСТИНА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У ВИЩІЙ ШКОЛІ**

Басов В. В., ст. викладач (Національний технічний університет «Харківський  
політехнічний інститут»)

Сергіна С. В., викладач (Національний технічний університет «Харківський  
політехнічний інститут»)

Психологічні механізми ігрової діяльності, її вплив на розвиток людини відомі з давніх здавен. Ігрові форми навчання завжди були з властивим їм елементом змагання, безпосередності, непідробного інтересу.

Іграм властиві характеристики, що дають підставу розглядати їх як засіб навчання. Основними компонентами ігрового виду діяльності є: наявність правил; відсутність практичної мети; специфічна мотивація, суть якого складається в так називаному функціональному задоволенні, що доставляється як самим процесом гри, так і її результатами; нематеріальні результати діяльності. Порівняння компонентів навчальної й ігрової діяльності переконує в наявності подібності між ними, тому що засоби здійснення навчальної й ігрової діяльності, по суті, ідентичні, оскільки навчальна задача — це не що інше, як модель проблемної ситуації, а імітаційне моделювання в грі — це спосіб формулювання завдання. Якщо в гру привнести мету, властиву навчальній діяльності, а специфічну ігрову мотивацію доповнити пізнавальним інтересом (ігрова мотивація стає при цьому двуплановою: пізнавальний інтерес плюс функціональне задоволення від процесу і результату діяльності), то в цьому випадку ігрова діяльність стає діяльністю навчальною.

Серед використовуваних у навчанні ігор визначене місце займають так називані комп'ютерні навчальні ігри. Під мовними комп'ютерними іграми маються на увазі ігри, призначені для роботи з мовним матеріалом, тобто засобами здійснення видів мовної діяльності. Власне кажучи, мова йде про те,

щоб за допомогою комп'ютерних ігор зробити більш привабливим і ефективним виконання вправ, необхідних для оволодіння мовним матеріалом, і тим самим підвищити мотивацію тих, хто навчається.

Сучасні комп'ютерні програми для навчання англійській мові задовольняють вимогам комунікативного підходу до навчання іноземним мовам. Використання мультимедійних технологій дозволяє моделювати будь-яку мовну ситуацію. Реакція студента полягає в конкретній дії, викликаній за допомогою інтерфейсу комп'ютера. Подальші події будуть розвиватися в залежності від відповіді студента.

За допомогою сучасних засобів мультимедиа студенти випробують занурення в живу англійську мову, їм надається маса можливостей для закріплення, відпрацьовування, вивчення і запам'ятовування нових слів і мовних оборотів, а також для розвитку розмовних навичок – і все це в процесі гри.

Мультимедиа дозволяє інтегрувати країнознавчі аспекти в процес навчання і надає можливість більш повно знайомитися з країнами досліджуваної мови.

За допомогою комп'ютерних програм можна вивчати мову в індивідуальному темпі і послідовності, що дозволяє враховувати психологічні особливості кожного студента. Крім того, ефективність навчання збільшується за рахунок того, що студенти одержують інформацію в той момент, коли вона їм потрібна, вони у будь-який час можуть повернутися і продивитись раніше пройдене та запросити підказку у комп'ютера.

За допомогою комп'ютерних ігор можливо розраховувати на підвищення ефективності вивчання іноземної мови тому що:

- комп'ютерні ігри забезпечують високий рівень мотивації у студентів, тому що вони надають їм нове середовище навчання;
- комп'ютерні ігри є засобом навчання, що забезпечує об'єктивний, оперативний, гнучкий, варіативний і зворотний зв'язок;
- комп'ютерні ігри здатні забезпечити підвищення суб'єктивної частоти зустрічальності словникової одиниці в досвіді студента завдяки відповідній

організації гри і можливості її багаторазового програвання в різних режимах, що приводить до підвищення міцності відображення слів у пам'яті.

Звичайно, на заняттях іноземної мови не можна використовувати комп'ютер постійно, тому що є безліч інших задач, вирішити які можна лише при безпосередньому спілкуванні. Але і недооцінювати роль таких уроків не можна. Саме комп'ютерне навчання у позааудиторному середовищі несе в собі величезний мотиваційний потенціал і відповідає принципам індивідуалізації навчання.